

Universidade do Minho  
Escola de Engenharia

Latino group



Erasmus+



# LEAN-PELI: Prosessikartointus toimisto- ja tietotyössä

Rui Sousa, Dinis Carvalho, *University of Minho*

Clementina Freitas, *Latino Group*

*„Innovatiiviset oppimistavat Lean-ajattelun käyttöönottoon toimisto- ja tietotyön tuottavuuden edistämiseksi”*

*ILA-LEAN Projekti Nro 2016-1-PL01-KA203-026293*

*2016-2018*

2018





# Projektin nimike



## Innovatiiviset oppimistavat Lean-ajattelun käyttöönottoon toimisto- ja tietotyön tuottavuuden edistämiseksi

Projektin Numero: 2016-1-PL01-KA203-026293

Vastuuvapauslauseke:

Tämä projekti on saanut osarahoitusta Euroopan komission tuella. Tämä julkaisu edustaa ainoastaan tekijän mielipiteitä, eikä komissiota voi pitää vastuullisena mistään sen sisältämän informaation käytöstä.

2

06-05-2017



This publication is licensed under a Creative Commons  
[Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) (CC BY-SA 4.0).



Latin group

3



# Esityslista



- Tarkoitus
- Vaadittavat ja kehittyvät taidot
- Kontekstualisointi
- Joukkueiden muodostaminen ja roolijako
- Vaihe 1 - Prosessikartoitus
- Vaihe 2 - Hukkien tunnistaminen
- Vaihe 3 - Keskustelua parannusehdotuksista
- Lopetus



Universidade do Minho  
Escola de Engenharia

Latin@ group

4



## Pelin tarkoitus



- **Lisätä tietoisuutta prosessikartoituksen tärkeydestä**  
(vaikka se on välttämätön vaihe virasto- ja tietotyön prosessien parantamisessa)
- **Esitellä riittävä graafinen työkalu prosessikartoitukseen.**  
(tehostaa hukkien tunnistamista ja prosessin parantamista)

**Joukkue, joka suorittaa prosessikartoituksen nopeimmin (*oikein*) ja laskee sekä prosessiin käytetyn ajan että arvoa lisäävän ajan on voittaja.**



Latin group

5



## Vaadittavat ja kehittyvät taidot



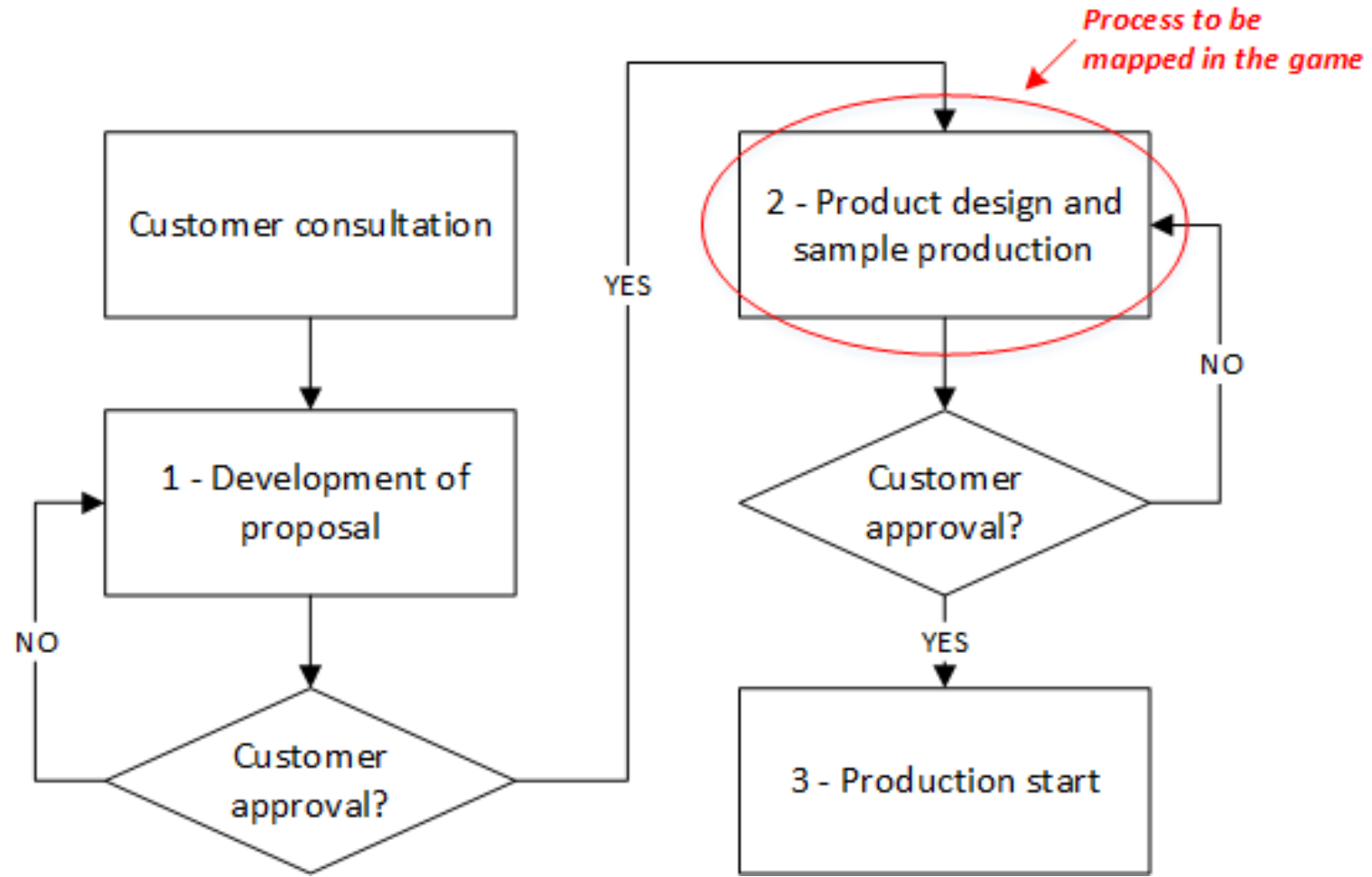
- **Aiempaa kokemusta tekniikan alalta tai prosessikartoituksesta ei vaadita**
- **Pelaajat oppivat kartoittamaan prosessia toimisto- ja tietotyössä,**
- **Analysoimaan prosessikarttaa (esim. Hukkien tunnistamiseksi), ja**
- **Kehittämään mahdollisia parannusvaihtoehtoja.**



# Kontekstualisointi



- Uuden tuotteen kehittämisprosessi





Latin group

7



## Joukkueiden muodostaminen ja roolijako

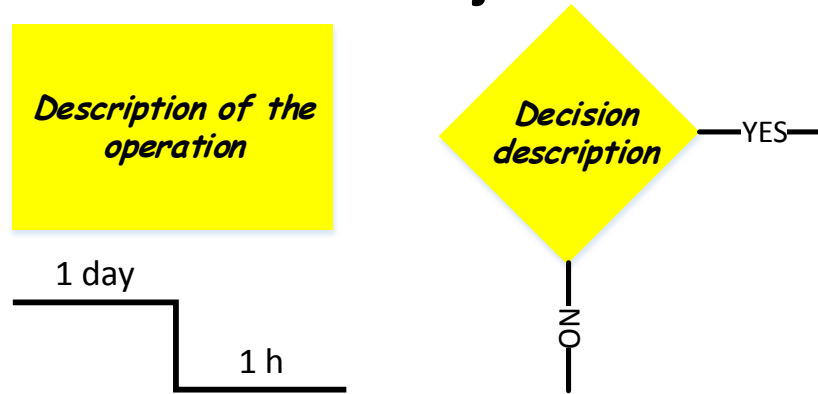


- Neljän pelaajan joukkueet
- Joukkueissa, jokaisen pelaajan tulee valita yksi seuraavista rooleista:
  - Operaatio- ja suunnitteluosasto (OSO)
  - Tuotepäällikkö (TP)
  - Varastopäällikkö (VP)
  - Tekninen toimisto (TT)



# Vaihe 1 – Prosessikartoitus

- Prosessikartoituksessa käytetään jaettuja Informaatiokortteja sekä:
  - Valkotaulua/fläppitaulua
  - Tarralappuja
  - Taulumangeetteja
  - Taulutusseja



Role 1	
Role 2	
Role 3	
Role ...	
Role n	





Universidade do Minho  
Escola de Engenharia

Latin@ group

9



## Vaihe 1 – Prosessikartoitus



- Mikä oli prosessiin kulunut aikamäärä?
- Mikä oli arvoa lisäävän ajan määrä?



Universidade do Minho  
Escola de Engenharia

Latin@ group

10



## Vaihe 2 – Hukkien tunnistaminen



- **Tunnista ongelmat prosessikartassa (nykytilanteen kartta)**  
**(merkitse kohdat punaisilla ympyröillä)**



## Vaihe 3 – Keskustelua parannusehdotuksista



- Ehdottakaa korjauksia nykytilanteen kartassa esiintyviin ongelmiin
- Parannelkaa nykytilanteen karttaa tehdäkseenne tulevan tilanteen kartta



Universidade do Minho  
Escola de Engenharia

Latin@ group

11





# Lopetus



Latin@ group

- **Keskustelua/palautetta pelistä:**
  - **Mitä opittiin?**
  - **Mitkä ovat pelin hyvät puolet?**
  - **Mitkä ovat pelin heikkoudet?**
  - **Onko sinulla parannusehdotuksia peliin?**

12





Universidade do Minho  
Escola de Engenharia

Latin@ group



# ALOITETAAN!

13

